

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa pembelajaran matematika menggunakan multimedia pembelajaran pada materi kerucut sudah bisa dikatakan efektif. Kesimpulan ini diperoleh dengan mengacu pada empat indikator yang digunakan saat penelitian, yaitu (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sudah dikategorikan sangat baik, (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran yang berlangsung telah mencapai kategori waktu ideal, (3) Respon siswa pada setiap aspek selama proses pembelajaran juga dikategorikan sangat positif, dan (4) Ketuntasan hasil belajar telah mencapai 80% secara klasikal selama pembelajaran berlangsung.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada siswa, untuk lebih aktif lagi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dimaksudkan agar terjalin komunikasi dua arah, dimana guru tidak sekedar menjadi pusat pembelajaran, tetapi siswa juga ikut di dalamnya. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan efektif, dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai.
2. Multimedia pembelajaran matematika telah terbukti efektif digunakan dalam materi kerucut di kelas IX MTs Al-Khairat Kwandang. Oleh karena itu,

hendaknya dilakukan uji coba lebih lanjut ke satuan pendidikan yang lebih luas lagi.

3. Untuk peneliti selanjutnya, harapanya dapat memperbaiki hal-hal yang masih kurang serta mampu mengembangkan multimedia pembelajaran matematika ini dengan lebih baik lagi. Dan multimedia pembelajaran ini bisa digunakan pada materi yang lain sehingga matematika akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bito, Nursiya. 2009. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Sub Materi Pokok Prisma dan Limas Di Klas VIII SMP Negeri 11 GorontaloII*. Tesis: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Damopolii, Vemsi dkk. (2019). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI SEGIEMPAT. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1 (2), 74-85.
- Hamzah, Ali & Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayati, Nur (2017). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (adobe Flash CS6) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Jurnal Pendidikan KE-SD-an*, 3 (3), 169-172.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Deepublish.
- Karimah. Annisa, Rusdi, Fachrudin. M. 2017. Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Animasi Berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Materi Garis dan Sudut untuk Peserta didik SMP/MTs Kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*. 1, (1): 9.
- Khanifatul. 2014. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kustawan, Dedy. 2013. *Analisis Hasil Belajar: Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Kusuma, Rahmat dkk. (2018). Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer. *Jurnal Matematika*, 1 (2), 191-199.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gang Persada (GP) Press.
- Munir. 2012. *Mulimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Rosmawati, Afifatu. (2015). Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 10 (1), 15-32.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sulastri, dkk. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Onlin*. 3 (1), 90-103.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.